PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS VIDEO DI SMP N 1 SITIUNG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disusun Oleh :

LATIFA HANUM
NIM: 2118084

Dosen Pembimbing :

Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd
NIP. 197210052003121003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
2022 M/ 1443 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video di SMPN 1 Sitiung"** yang disusun oleh Latifa Hanum NIM 2118084, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Bukittinggi, 23 Juni 2022

Dosen Pembimbing

Dr. Supriadi, S.Ag.M.Pd

NIP. 197210052003121003

SURAT ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama/NIM : Latifa Hanum / 2118084

Tempat/Tanggal Lahir : Koto Padang/07 Juli 2000

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video di SMPN 1 Sitiung

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia di proses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan dicopot sampai batas yang ditentukan.

Bukittinggi, 23 Juni 2022

Saya menyatakan,

Latifa Hanum
NIM. 2118084

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis aturkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video di SMPN 1 Sitiung**"**. Tepat pada waktu yang telah ditetapakan.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan untuk baginda Rasulullah yakni Nabi besar Muhammad SAW yang telah mewariskan Al-Qur'an dan Hadist sebagai petunjuk kebenaran sampai akhir zaman.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang tak ternilai kepada keluarga tercinta. Untuk itu penghargaan dan cinta terbesar penulis tujukan kepada Ayahhanda Arlisman dan Ibunda Ermi Yusnita yang telah memberikan cinta kasih, mengasuh, medidik, dan memberikan motivasi dalam mencapai cita-cita penulis. Hal ini juga penulis sampaikan kepada saudara-saudari penulis, Muhammad Faiwan, Muhammad Amilun, dan Laila Ramadhani yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor IAIN Bukittinggi Ibu Prof. Dr.Ridha Ahida, M.Hum, beserta Wakil Rektor I Bapak Dr. Aisyari, S.Ag,. M.Si, Wakil Rektor II Bapak Dr. Novi Hendri, M.Ag dan Wakil Rektor III Bapak Dr. Miswardi, M.Hum, yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd beserta Wakil Dekan I Bapak Dr. Iswantir, M.M.Ag, Wakil Dekan II Bapak Dr. Charles, S.Ag, M.Pd.I, dan Wakil Dekan III Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom yang telah membantu proses perkuliahan selama penulis menuntut ilmu di perguruan tinggi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Bapak Dr. Arifmiboy, S.Ag, M.Pd yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
4. Pembimbing Bapak Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd yang telah banyak meluangkan waktunya, memberikan pengarahan, dorongan serta petunjuk-petunjuk yang sangat berharga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Penasehat Akademik Ibu Dr. Salmi Wati, M.Ag yang senantiasa memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu serta karyawan/karyawati staf Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
7. Kepala Sekolah UPT SMPN 1 Sitiung Bapak Muhammad Irsyad, M.Pd dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Ibuk Afrina Delfitri,

S.Pd beserta jajarannya yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terakhir penulis mendo'akan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah Swt. dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pihak lain dan juga penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, 23 Juni 2022

Saya yang menyatakan,

Latifa Hanum
NIM. 2118084

ABSTRAK

Latifa Hanum, NIM : 2118084 dengan judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Di SMPN 1 Sitiung. Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi 2018.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa masalah yang penulis temukan di SMPN 1 Sitiung, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII dimana dalam pembelajaran, pendidik masih minim dalam memanfaatkan media pembelajaran, media pembelajaran yang dipakai biasanya hanya terbatas pada media *power point* dan metode ceramah, sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 1 Sitiung yang valid, praktis dan efektif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yang mempunyai 4 tahapan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini di uji melalui tiga tahap yaitu Uji validtas yang dilakukan oleh beberapa ahli dalam bidangnya seperti konten, konstruk, dan bahasa yang menggunakan rumus *Aikens' V*. Kedua Uji praktikalitas dilakukan dnegan guru di lokasi penelitian yang menggunakan rumus *Moment Kappa (K),* serta Uji efektifitas dilakukan dengan beberapa siswa yaitu siswa kelas VIII A dan VIII B menggunakan rumus *G-Score* (<g>).

Hasil dari penelitian menunjukkan media pembelajaran video PAI pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah bisa digunakan oleh guru dan siswa kelas VIII. Jadi media ini berbentuk media video yang bisa digunakan guru dalam menerangkan pembelajaran menggunakan media infocus. Dan media ini juga bisa di akses siswa melalui *android*. Untuk hasil uji instrument dengan nilai 0,75 yang dinyatakan valid, hasil uji produk validitas dengan nilai 0,80 yang dinyatakan valid, hasil uji praktikalitas dengan nilai 0,95 dinyatakan sangat praktis, dan hasil uji efektifitas dengan nilai 0,89 yang dinyatakan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah sebagai media pembelajaran video sudah valid, praktis dan efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK ii

DAFTAR ISI..... ii

DAFTAR TABEL v

DAFTAR GAMBAR..... vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi Masalah..... 6
C. Batasan masalah..... 6
D. Rumusan Masalah..... 7
E. Tujuan penelitian..... 7
F. Manfaat penelitian..... 8
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan..... 8
H. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan..... 9
I. Keterbatasan Pengembangan. 9
J. Defenisi Istilah. 10
K. Sistematika penulisan..... 11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran..... 13
    1. Pengertian Media Pembelajaran..... 13
    2. Klasifikasi Media Pembelajaran. 17
    3. Fungsi Media Pembelajaran..... 18
B. Video Pembelajaran. 19
C. Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah..... 20
    1. Daulah Umayyah di Damaskus..... 20
    2. Daulah Umayyah di Andalusia. 23
    3. Perkembangan Ilmu Pengetahuan. 25
    4. Pertumbuhan Kebudayaan 27
D. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Media Video. 28

E. Penelitian Relevan.....30
F. Kerangka Berfikir.....34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian. 37
B. Model Pengembangan. 38
C. Prosedur Penelitian.....42
   1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting)* 42
   2. Pengembangan Model. 43
   3. Uji Lapangan/Validasi Model. 43
   4. Desiminasi dan Implementasi. 44
D. Jenis dan Sumber Data. 45
E. Instrumen Pengumpulan Data. 45
F. Uji Produk. 46
   1. Uji Validitas. 46
   2. Uji Praktikalitas.....47
   3. Uji Efektifitas. 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian. 50
   1. Pendefinisian (*Define)* 50
   2. Perancangan (*Design)* 52
   3. Pengembangan (Develop) 54
   4. Diseminasi (*Diseminate*) 62
B. Uji Produk. 62
C. Pembahasan 70

BAB V PENUTUP.....

A. Kesimpulan 75
B. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V 47
Tabel 3.2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Momen Kappa* 48
Tabel 3.3 Kategori Indeks Gain 49
Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen 61
Tabel 4.2 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen 62
Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Validitas 63
Tabel 4.4 Tabel Uji Praktikalitas 64
Tabel 4.5 Tabel Uji Efektifitas Kelas VIII A 66
Tabel 4.6 Tabel Uji Efektifitas Kelas VIII B 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penulis 36
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4-D Thiagarajan 38
Gambar 4.1 Judul Materi Video 53
Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran 54
Gambar 4.3 Materi 54
Gambar 4.4 Penutup 54
Gambar 4.5 Sebelum di Revisi 56
Gambar 4.6 Setelah di Revisi 57
Gambar 4.7 Sebelum di Revisi Bahasa 58
Gambar 4.8 Sesudah di Revis Bahasa 58
Gambar 4.9 Sebelum di Revisi 59
Gambar 4.10 Sesudah di Revisi 59
Gambar 4.11 Sebelum di Revisi 60
Gambar 4.12 Sesudah di Revisi 60
Gambar 4.13 Sebelum di Revisi 61
Gambar 4.14 Setelah di Revisi 61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat mempengaruhi Pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas guru dalam mengajar juga sangat diperlukan. Pengajaran dengan metode yang kreatif secara tidak langsung mencontohkan kepada peserta didik untuk selalu berinovasi dalam mencari ilmu. Selain memahami materi, peserta didik diharapkan dapat menerapkan ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.[1]

Pada zaman teknologi serba canggih ini, seharusnya peserta didik bisa lebih mudah mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi LCD di dalam kelas belum dimanfaatkan secara maksimal. Sehingga masih banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.[2]

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur’an dan Hadits melalui kegiatan

bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa (kurikulum PAI).

Pendapat lain mengenai Pendidikan Agama Islam sebagaimana dikemukakan oleh Tayar Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaaman pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan pada generasi muda agar kelak menjadi generasi muslim, bertakwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan. Sedangkan menurut A. Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.[3] Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 1 Sitiung terdapat satu materi yang memerlukan perhatian khusus, dikarenakan materi ini mengenai sejarah, karena itu diperlukan suatu media yang bisa menunjang guru dalam menjelaskan materi, sehingga siswa semangat dan aktif dalam proses pembelajaran, materinya yaitu Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada masa Umayyah.

Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada masa Umayyah ini lebih rumit daripada materi PAI di kelas VIII yang lain, dikarenakan materi ini membahas mengenai bagaimana perkembangan daulah umayyah di Damaskus, perkembangan daulah umayyah di Andalusia, perkembangan ilmu pengetahuan dan pertumbuhan kebudayaan masa bani Umayyah. Maka diperlukan sebuah

alternatif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut, karena biasanya siswa cenderung kurang semangat dalam belajar apabila materinya sudah menyangkut sejarah. Siswa biasanya mengantuk di kelas dan bahkan tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi tersebut. Jadi diperlukan media yang bisa memadukan antara gambar dengan teks, media ini tidak hanya bisa dilihat tetapi juga bisa didengarkan oleh peserta didik, sehingga diharapkan degan media ini pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu untuk membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media selain dapat digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi, penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh dan dampak yang besar terhadap minat dan motivasi siswa, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran juga akan memberi keringanan dan kemudahan bagi guru dalam menyajikan dan membelajarkan siswa, karena siswa akan dapat melakukan kegiatan-kegiatan perkembangan dalam pembelajaran seperti mengamati dan mengkomunikasikan. Dengan begitu guru dapat meningkatkan perannya sebagai pengajar dan pendidik.[4] Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat kita temukan dalam Al-Qur’an sebagaimana yang terdapat dalam firman Allah Swt. dalam surah An-Nahl ayat 44:

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya : (mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka agar mereka memikirkan. (Q.S An-Nahl :44)

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan guru dalam mengajarkan materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa umayyah ini kepada peserta didik yaitu melalui media pembelajaran berbasis video. Video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio visual yang sangat efektif untuk menunjang proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok. Pada proses pembelajaran yang bersifat massa manfaat dari video sangat nyata karena dapat menjangkau semua peserta didik. Video juga menjadi efektif sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang dapat diperbanyak, ditonton dan disajikan berulang. Selain itu video memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara bersamaan. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Media pembelajaran menggunakan video juga dapat memfasilitasi fenomena-fenomena yang tidak dapat dijangkau oleh siswa karena pengaruh waktu, kondisi, dan keadaan.[5]

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP N 1 Sitiung khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar dan belum mampu menarik perhatian

siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya berbatas pada bahan ajar dan *power point* dan media ini belum mampu menarik perhatian siswa. Kedua media ini juga memiliki kekurangan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria tebal, tidak berwarna serta monoton, dan membosankan untuk dibaca, sedangkan untuk pembelajaran yang produktif media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses mengajar dapat diperhatikan dengan baik oleh peserta didik.

Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 2 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas 31 dan 32 orang, didapatkan hasil bahwa hampir dari 80% siswa khususnya kelas VIII A dan VIII B SMPN 1 Sitiung, berpendapat bahwa mereka sangat jenuh dengan media penyampaian materi yang mereka terima, khusunya pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara saat observasi pada tahap analisis peserta didik. Kurangnya perhatian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru serta rendahnya prestasi belajar menunjukkan adanya hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Afrina Delfitri, S.Pd selaku guru PAI di kelas VIII di SMPN 1 Sitiung. Berikut paparan hasil wawancara dengan ibu Afrina.

“Sebenarnya pembelajaran yang dilakukan di kelas ini sudah baik, dan sudah menggunakan media seperti media power point, namun media power point

ini kurang meningkatkan keaktifan siswa, karena berupa teks yang ditanyangkan di dalam kelas melalui alat proyeksi. Dan juga menggunakan bahan ajar, namun siswa masih malas dalam membuka bahan ajar di rumah, sehingga tidak membaca materi yang disajikan dalam bahan ajar tersebut, padahal di dalam bahan ajar itu sudah merangkum semua materi Pendidikan Agama Islam, termasuk materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Umayyah, akibatnya dalam pembelajaran ketika ada pertanyaan yang diajukan guru tidak banyak siswa yang mampu menjawab pertanyaan tersebut. Ibuk sangat mengapresiasi sekali ananda mau mengembangkan media video pada materi pertumbuhan ilmu pengetahuan Masa Umayyah ini, karena materi ini memang agak sedikit sulit dari materi yang lainnya dikarenakan materi ini mengenai sejarah, jadi ibuk rasa memang diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan siswa sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar."[6]

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video di SMP N 1 Sitiung"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Guru dalam penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, monoton dan membosankan pada saat proses pembelajaran.
2. Kurangnya semangat, motivasi, dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah.
3. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Belum terdapatnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Media yang dipakai pada penelitian ini adalah media video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi kinemaster
2. Video pembelajaran hanya membahas materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah di kelas VIII SMP N 1 Sitiung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran video pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah?
2. Bagaimanakah bentuk pengembangan media pembelajaran video pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah?
3. Bagaimanakah Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas media pembelajaran video pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan media pembelajaran video pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran video pada materi Ibadah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah

3. Untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas media pembelajaran video pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, pengembangan ini dapat digunakan untuk informasi dan juga referensi guru maupun murid dalam mengenal media video pembelajaran maupun materi Pendidikan Agama Islam yang dipelajari di SMP N 1 Sitiung
2. Secara praktis, pengembangan ini dapat digunakan untuk guru menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan di kelas, serta bisa juga digunakan murid untuk belajar di rumah karena ini adalah sebuah video
3. Pengembangan, melalui penelitian pengembangan ini penulis dapat menambah pengalaman dalam sebuah pengembangan terutama dalam hal penelitian.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media video yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yaitu yang berisi tentang materi-materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan disertai video bagaimana Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah serta ideal yang berhubungan dengan materi dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

2. Media pembelajaran berbasis video ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran, video, soal evaluasi, sound, dan gambar-gambar berkenaan dengan materi.

H. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Menurut hasil pengamatan survey di SMP N 1 Sitiung, telah diketahui beberapa sebab peserta didik kurang minat dan termotivasi belajar adalah karena kurangnya inovasi pendidik dalam membelajarkan siswa. Sehingga yang terjadi siswa hanya memahami pembelajaran yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran.

Oleh sebab itu, di kembangkanlah penelitian yang bernama, Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang memiliki potensi besar untuk inovasi karena berbeda dengan jenis penelitian lain yang menjelaskan dan memahami, R&D secara terencana, sistematis dan terukur bertujuan untuk menciptakan inovasi di segala bidang termasuk pendidikan. Inovasi tersebut bisa berupa produk, model, prosedur, desain, cara kerja, dan strategi. Dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan, maka kualitas pendidikan di Indonesia akan semakin maju.[7]

I. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi Ibadah Haji dan Umrah memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

1. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa klas VIII SMP pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah.

2. Media pembelajaran berbasis video berisi materi pokok tentang Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah.

J. Defenisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau defenisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Bentuk pengembangannya tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio serta program atau paket yang merupakan paduan dari berbagai bagian.[8]
2. Media Pembelajaran perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.[9]
3. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membina, membimbing peserta didik secara maksimal demi tercapainya pribadi yang matang. Dengan Pendidikan Agama Islam ini, peserta didik

diharapkan mampu memadukan fungsi iman, ilmu dan amal shaleh secara integral, sehingga dapat diperoleh kehidupan yang harmonis, baik di dunia, maupun di akhirat karena menurut ahli pendidikan Islam Asy Syaibany, tujuan tertinggi dari pendidikan Islam adalah mempersiapkan kehidupan dunia dan akhirat.[10]

4. Pengembangan Media Pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.[7]
5. Dinasti Umayyah adalah kekhalifahan Islam pertama setelah masa khulafaur Rasyidin yang memerintah dari 661 sampai 750 M di jazirah Arab dan sekitarnya. Ibu kota dinasti ini sebelumnya berpusat di Madinah dan oleh Mu'awiyah dipindahkan ke Damaskus, tempat ia berkuasa sebagai gubernur sebelumnya, karena itu, Dinasti Umayyah Timur disebut juga dengan Dinasti Umayyah Damaskus. Dinasti Umayyah didirikan oleh Mu'awiyah bin Abi Sufyan dengan pusat pemerintahannya di Damaskus dan berlangsung selama 90 tahun (41-132 H/661-750 M).[11]

K. Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan. Menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video di SMP N 1 Sitiung. Demikian juga dengan identifikasi masalah, Batasan masalah dan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan penelitian. Dalam bab ini diutarakan tentang tujuan penelitian

pengembangan yang hendak dicapai, selanjunya dipaparkan manfaat penelitian yang ingin diperoleh, spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan, pentingnya pengembangan, batasan istilah yang terdapat pada penelitian dan bab pertama ini diakhiri dengan sistematika pembahasan untuk mengetahui arah penelitian pengembangan ini.

Bab II: landasan teori, yang berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini sendiri. Pada bab ini dikaji lebih mendalam tentang rancangan media video dalam Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Bani Umayyah di SMP N 1 Sitiung.

Bab III : berisi tentang metode penelitian, model pengembangan. Prosedur penelitian, subjek uji coba, jenis dan sumber data, instrument pengumpulan data, dan di akhiri dengan teknik analisa data.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran yang dituangkan dalam simbol komunikasi verbal atau non verbal kepada siswa untuk dapat dipahami siswa sehingga memperoleh kesamaan makna berimplikasi pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media(perantara) berupa alat dan pesan yang dimuatkan(konten), baik alat maupun konten erat kaitannya dengan teknologi, untuk pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan menjangkau fungsi kompleks.[12]

Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Association for Education an Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Adapun *National Education Association (NEA)*

mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.[13]

Alat bantu pendidikan merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Alat peraga ini disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu diterima atau ditangkap melalui panca indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengetahuan yang diperoleh. Dengan kata lain, alat peraga ini dimaksudkan untuk mengerahkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah pemahaman.[14]

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan katanyang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software)* dan atau alat (*hardware)*. Adapun menurut Gerlach & Ely bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi, menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi

seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne, yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk pembelajaran.[15]

Dengan media pembelajaran, pendidik tidak akan kesulitan dalam menyampaikan pesan materi pelajaran dan peserts didik merasa lebih efektif dalam menerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah usaha untuk membelajarkan peserta didik. Belajar adalah kombinasi yang terdiri dari unsur manusia, bahan, fasilitas, peralatan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Makna media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas.

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya mencakup media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang direncanakan. Padahal, dalam arti luas, media tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram dan bagan buatan pendidik, benda nyata, dan studi banding. Sejalan dengan pandangan tersebut, pendidik juga dianggap sebagai media presentasi, selain radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Peran pendidik dalam mengembangkan media sangat berpengaruh untuk mempengaruhi proses pembelajaran karena pada dasarnya kepribadian peserta didik memiliki hubungan dengan keberhasilan belajar peserta didik.

Kompetensi mengajar dan peduli terhadap keterampilan peserta didik juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Seorang pendidik yang tidak mampu menjelaskan dengan baik dan kurangnya pemahaman materi pembelajaran akan berdampak pada kurangnya dorongan kepada peserta didik. Oleh karena itu, di era kemajuan teknologi, peserta didik tidak cukup dengan kemampuan atau kompetensi yang biasa saja.

Media pembelajaran adalah perantara penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan alat-alat tertentu agar peserta didik dapat memahami dengan cepat dan menerima ilmu dari pendidik. Untuk membuat media pembelajaran diperlukan kreaivitas dan inovasi dari para pendidik. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan menciptakan gairah belajar bagi peserta didik. Media pembelajaran memiliki beberapa kriteria dasar, yang meliputi:

a. Media pembelajaran memiliki arti fisik yang disebut dengan perangkat keras. Perangkat keras adalah suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indera.
b. Media Pembelajaran memiliki arti non fisik yang disebut dengan *software*.
c. Penekanan media pembelajaran ada pada visual dan audio
d. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas
e. Media pembelajaran digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar

f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil(misalnya: film, slide, video, OHP), atau individu (misalnya: modul, computer, perekam video)

g. Sikap, tindakan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berkaitan dengan penerapan pengetahuan tertentu.[16]

Berdasarkan defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media berkaitan dengan teknik dan metode dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, media adalah segala alat bantu/alat yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sri Anitah mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 4 yaitu:

a. Media visual. Media ini juga bisa disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Misalnya: karikatur, poster, diagram, grafik peta dan lainnya

b. Media audio. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indra pendengaran, misalnya: radio, tape recorder, CD, mp3 dan lainnya

c. Media Audio Visual. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan diamati sekaligus dapat mendengarkan sesuatu dari media ini. Misalnya: slide suara dan televisi.

d. Multimedia, atau yang sering disebut dengan *computer based* mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan: slide yang

disinkronkan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, world window web, dan lain sebagainya.[7]

3. Fungsi Media Pembelajaran

a. Media pembelajaran berfungsi kognitif, dilihat dari fungsi kognitif, media mempercepat dan memacu peserta didik/siswa/mahasiswa dalam mencapai target dalam mempelajari dan mengingat pesan yang terdapat dalam gambar atau lambangyang disajikan. Jadi sebaiknya dalam menyajikan visual dalam proses pembelajaran khususnya gambar sebaiknya yang mudah dipahami.
b. Media berfungsi sebagai sarana bantu dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
c. Media adalah salah satu unsur yang saling terkait dengan unsur lainnya dalam rangka terciptanya situasi belajar mengajar yang sesuai harapan.
d. Media berfungsi untuk mempercepat aktivitas pembelajaran
e. Media berfungsi untuk menaikkan kualitas proses pembelajaran
f. Media dapat berfungsi untuk menjadikan kenyataan yang abstrak sehingga dapat menurunkan terjadinya penyakit verbalisme.[17]

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ada empat, yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik, metode pembelajaran akan bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. Dan

yang terakhir siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.[18]

B. Video Pembelajaran

Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dakam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.[19]

Video pembelajaran adalah suatu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, yang berfungsi merangsang dan melatih kemampuan berpikir peserta didik terhadap materi yang didapatkannya berupa audio dan visual. Manfaat penggunaan video dalam system pembelajaran disekolah antara lain yaitu: dapat memudahkan guru atau pendidik dalam melakukan penyampaian materi, dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembeajaran sehingga peserta didik akan lebih aktif, dapat merangsang peserta didik untuk memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik.[20]

Fungsi dari media video pembelajaran ini yaitu: dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi kepada isi pelajaran, dapat terlihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam emosi dan sikapnya yang terlihat saat proses menyimak Ketika video pembelajaran diputar, dan membantu pemahaman materi pada siswa yang lemah dalam proses membaca.

Media pembelajaran dalam bentuk video juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media video diantaranya adalah menyajikan obyek belajar secara konkrer, memiliki daya tarik tersendiri, dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar, dan lainnya. Sedangkan kelemahannya media ini adalah terkadang pengadaannya memerlukan biaya mahal atau tergantung yang dibuatnya.[21]

C. Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah

1. Daulah Umayyah di Damaskus (661-750 M)

Daulah umayyah berdiri selama 90 tahun (40-132 H/661-750 M). Pendirinya bernama Muawiyyah bin Abi Sufyan bin Harb bin Umayyah. Daulah Umayyah menjadikan damaskus sebagai pusat pemerintahannya. Saat ini Damaskus menjadi ibu kota negara Suriah. Sebagai pendiri daulah Umayyah, Muawiyyah bin Abi Sufyan sekaligus menjadi khalifah pertama. Adapun secara lengkap para khalifah Bani Umayyah sebagai berikut:

a. Muawiyyah bin Abu Sufyan (Muawiyyah I), tahun 660-680 M (41-61 H)
b. Yazid bin Muawiyyah (Yazid I), tahun 680-683 M (61-64 H)
c. Muawiyyah bin Yazid (Muawiyyah II), tahun 683-684 M (64-65 H)
d. Marwan bin Hakam (Marwan I), tahun 684-685 M (65-66 H)
e. Abdul Malik bin Marwan, tahun 685-705 M (66-86 H)
f. Al-Walid bin ‘Abdul Malik (al-Walid I), tahun 705-715 M (86-97 H)
g. Sulaiman bin ‘Abdul Malik, tahun 715-717 M (97-99 H)
h. Umar bin ‘Abdul Aziz (‘Umar II), tahun 717-720 M (99-102 H)
i. Yazid bin ‘Abdul Malik (Yazid II), tahun 720-724 M (102-106 H)

j. Hisyam bin ’Abdul Malik, tahun 724-743 M (106-126 H)

k. Walid bin Yazid (Al-Walid III), tahun 743-744 M (126-127 H)

l. Yazid Bin Walid (Yazid III), tahun 744 M (127 H)

m. Ibrahim bin al-Walid, tahun 744 M (127 H)

n. Marwan bin Muhammad (Marwan II al-Himar), tahun 745-750 M (127-133 H)

Pada saat Daulah Umayyah diperintah oleh al-Walid bin ‘Abdul Malik, keadaan negara sangat tentram, Makmur dan tertib. Umat Islam merasa nyaman dan hidup Bahagia. Pada masa pemerintahannya yang berjalan kurang lebih sepuluh tahun itu tercatat suatu perluasan wilayah dari Afrika Utara menuju wilayah barat daya, benua Eropa, yaitu pada tahun 711 M. setelah Aljazair dan Maroko dapat ditundukkan, Tariq bin Ziyad, pemimpin pasukan Islam, dengan pasukannya menyeberangi selat yang memisahkan antara Maroko (magrib) dengan benua Eropa, dan mendarat di suatu tempat yang sekarang dikenal dengan nama Gilbaltar (Jabal Thariq). Tantara Spanyol dapat dikalahkan. Dengan demikian, Spanyol menjadi daerah perluasan selanjutnya. Ibu kota Spanyol, Cordoba, dapat dikuasai dengan cepat. Menyusul setelah itu kota-kota lain seperti Sevilla, Elvira dan Toledo.

Di zaman khalifah Umar bin Abdul Aziz, perluasan wilayah dilakukan Perancis melalui pegunungan Pirenia. Misi ini dipimpin oleh Abdurrahman bin Abdullah al-Ghafiqi. Dengan keberhasilan perluasan wilayah ke beberapa daerah, baik di timur maupun barat, wilayah kekuasaan Islam masa Bani Umayyah ini betul-betul sangat luas. Daerah-daerah itu meliputi Spanyol,

Afrika Utara, Syiria, Palestina, Jazirah Arab, Irak, sebagian Asia kecil, Persia, Afghanistan, daerah yang sekarang disebut Pakistan, Turkmenistan, Uzbekistan, dan Kirgistan di Asia Tengah.

Di samping perluasan wilayah Islam, Bani Umayyah juga banyak berjasa dalam pembangunan di berbagai bidang. Muawiyyah bin Abu Sufyan mendirikan dinas pos dan tempat-tempat tertentu dengan menyediakan kuda yang lengkap dengan peralatannya di sepanjang jalan. Dia juga berusaha menertibkan angkatan bersenjata dan mencetak mata uang.

Pada masanya, jabatan khusus seorang hakim (*qadi*) mulai berkembang menjadi profesi tersendiri. [22] *Qadi* adalah seorang ahli di bidang kehakiman. Abdul Malik bin Marwan mengubah mata uang bizantium dan Persia yang dipakai di daerah-daerah yang dikuasai Islam. Untuk itu, dia mencetak uang tersendiri pada tahun 659 M dengan memakai kata-kata dan tulisan Arab. Khalifah Abdul Malik bin Marwan juga berhasil melakukan pembenahan-pembenahan administrasi pemerintahan dan memberlakukan bahasa Arab sebagai bahasa resmi administrasi pemerintahan Islam.

Keberhasilan ini dilanjutkan oleh putranya al-Walid bin Abdul Malik (705-715 M) meningkatkan pembangunan, di antaranya membangun panti-panti untuk orang cacat dan pekerjanya digaji oleh Negara secara tetap. Ia juga membangun jalan-jalan raya yang menghubungkan suatu daerah dengan daerah lainnya, pabrik-pabrik, gedung-gedung pemerintahan dan masjid-masjid yang megah. Selain kemajuan dalam bidang pemerintahan, ilmu pengetahuan juga

dikembangkan pada masa itu. Perkembangan ilmu pengetahuan tersebut meliputi:

a. Ilmu agama, seperti: al-Qur'an, Hadis, dan fiqih. Proses pembukuan hadis tersebut terjadi pada masa khalifah Umar bin Abdul Aziz sejak saat itulah hadis mengalami perkembangan pesat.
b. Ilmu sejarah dan geografi, yaitu segala ilmu yang membahas tentang perjalanan hidup, kisah, dan riwayat. Ubaid ibn Syariyah al-Jurhumi berhasil menulis berbagai peristiwa sejarah.
c. Ilmu pengetahuan bidang bahasa, yaitu segala ilmu yang mempelajari bahasa, *nahwu*, saraf dan lain-lain.
d. Bidang ilmu filsafat, yaitu segala ilmu yang pada umumnya berasal dari bangsa asing, seperti ilmu mantik, kimia, astronomi, ilmu hitung, dan ilmu yang berhubungan dengan itu, serta ilmu kedokteran.

2. Daulah Umayyah di Andalusia (756M - 1031M)

Kekuasaan Bani Umayyah di Damaskus berakhir pada tahun 750 M, kekhalifahan pindah ke tangan Bani Abbasiyah. Namun, salah satu penerus Bani Umayyah yang bernama Abdurrahman ad-Dakhil dapat meloloskan diri pada tahun 755 M. Ia dapat lolos dari kejaran pasukan Bani Abbasiyah dan masuk ke Andalusia (Spanyol). Di Spanyol sebagian besar umat Islam di sana masih setia dengan Bani Umayyah. Ia kemudian mendirikan pemerintahan sendiri dan mengangkat dirinya sebagai amir (pemimpin) dengan pusat kekuasaan di Cordoba. Adapun amir-amir Bani Umayyah yang memerintah di Andalusia (Spanyol) sebagai berikut:

a. Abdurrahman ad-Dakhil (Abdurrahman I), tahun 756-788 M
b. Hisyam bin Abdurrahman (Hisyam I), tahun 788-796 M
c. Al-Hakam bin Hisyam (al-Hakam I), tahun 796-822 M
d. Abdurrahman al-Ausat (Abdurrahman II), tahun 822-852 M
e. Muhammad bin Abdurrahman (Muhammad I), tahun 852-886 M)
f. Munzir bin Muhammad, tahun 886-888 M
g. Abdullah bin Muhammad, tahun 888-912 M
h. Abdurrahman an-Nasir (Abdurrahman III), tahun 912-961 M
i. Hakam al-Muntasir (al-Hakam II), tahun 961-976 M
j. Hisyam II, tahun 976-1009 M
k. Muhammad II, tahun 1009-1010 M
l. Sulaiman, tahun 1013-1016 M
m. Abdurrahman IV, tahun 1016-1018 M
n. Abdurrahman V, tahun 1018-1023 M
o. Muhammad III, tahun 1023-1025 M
p. Hisyam III, tahun 1027-1031 M

Pada masa pemerintahan Daulah Umayyah di Andalusia (Spanyol), Cordoba menjadi pusat berkembangnya ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan terjadi pada masa pemerintahan amir yang ke-8 yakni Abdurrahman an-Nasir dan amir yang ke-9 yakni Hakam al-Muntasir. Kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan di kota Cordoba ditandai dengan adanya universitas Cordoba. Univrsitas ini memiliki perpustakaan dengan koleksi buku mencapai 400.000 judul. Pada masa

kejayaannya Cordoba memiliki 491 masjid dan 900 pemandian umum. Karena air di kota ini tidak layak minum, pemerintahan memiliki inisiatif untuk membangun instalasi air minum dari pegunungan sepanjang 80 km.

Tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan di Cordoba membuat berbagai inisiatif dan inovasi dalam rangka membuat kehidupan lebih sejahtera dan nyaman. Didirikannya masjid-masjid yang megah dan indah menunjukkan bahwa pada saat itu kesadaran untuk meningkatkan ketakwaan dan keimanan juga sangat tinggi.

3. Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Pada masa pemerintahan Bani Umayyah, ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang sangat berarti. Adapun perkembangan ilmu pengetahuan pada masa ini dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Ilmu kimia

Diantara ahli kimia ketika itu adalah Abu al-Qasim Abbas ibn Farnas yang mengembangkan ilmu kimia murni dan kimia terapan. Ilmu kimia murni maupun kimia terapan adalah dasar bagi ilmu farmasi yang erat kaitannya dengan ilmu kedokteran.

b. Kedokteran

Diantara ahli kedokteran ketika itu adalah Abu al-Qasim al-Zahrawi. Ia dikenal sebagai ahli bedah, perintis ilmu penyakit telinga, dan pelopor ilmu penyakit kulit. Di dunia Barat dikenal dengan Abulcasis. Karyanya berjudul *al-Ta'rif li man 'Ajaza 'an al-Ta'lif,* yang pada abad XII telah diterjemahkan oleh Gerard of Cremona dan dicetak ulang di Genoa (1497

M), Basle (1541 M) dan di Oxford (1778 M). buku tersebut menjadi rujukan di universitas-uiversitas di Eropa.

c. Sejarah

1) Abu Marwan Abdul Malik bin Habib, salah satu bukunya berjudul *al-Tarikh.* Ia meninggal pada tahun 852 M
2) Abu Bakar Muhammad bin Umar, dikenal dengan Ibnu Quthiyah. Karya bukunya berjudul *Tarikh Iftitah al-Andalus.*
3) Hayyan bin Khallaf bin Hayyan, karyanya *al-Muqtabis fi Tarikh Rija al Andalus dan al-matin.*

d. Bahasa dan Sastra

Di antara tokoh terkenal bidang sastra ketika itu adalah:

1) Ali al-Qali, karyanya *al-Amali* dan *al-Nawadir*, wafat pada tahun 696 M
2) Abu Bakar Muhammad Ibn Umar. Di samping terkenal sebagai ahli sejarah, ia adalah seorang ahli bahasa Arab, nahwu, penyair, dan sastrawan. Ia menulis buku dengan judul *al-Af'al* dan *Fa'alta wa Af'alat.* Ia meninggal pada tahun 977 M.
3) Abu Amr Ahmad ibn Muhammad ibn Abd Rabbih, karya prosa diberi nama *al-'Aqd al-Farid.* Ia meninggal tahun 940 M
4) Abu Amir Abdullah ibn Syuhaid. Lahir di Cordova pada tahun 382H/ 992 M dan wafat pada tahun 1035 M. karyanya dalam bentuk prosa adalah *Risalah al-awabi' wa al-Zawabig, Kasyf al-Dakk wa Atar al-Syakk dan Hanun 'Athar.*

4. Pertumbuhan Kebudayaan

Selain ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah juga berhsil mengembangkan bidang lainnya, yaitu:

a. Arsitektur

Perkembangan di bidang arsitektur ini terlihat dari bangunan-bangunan artistik serta masjid-masjid yang memenuhi kota. Kota lama pun dibangun menjadi kota modern. Mereka memadukan gaya Persia dengan nuansa Islam yang kental di setiap sudut bangunannya. Pada masa Walid dibangun juga sebuah masjid agung yang terkenal dengan sebutan Masjid Damaskus yang diarsiteki oleh Abu Ubaidah bin Jarrah serta dibangunnya sebuah kota baru yaitu kota Kairawan oleh Uqbah bin Nafi

b. Organisasi militer

Pada masa pemerintahan Bani Umayyah ini militer dikelompokkan menjadi 3 angkatan yaitu angkatan darat (*al-jund),* angkatan laut (*al-bahiriyah)* dan angkatan kepolisian.

c. Perdagangan

Setelah Bani Umayyah berhasil menaklukkan berbagai wilayah, jalur perdagangan menjadi semakin lancer. Ibu kota Basrah di Teluk Persi pun menjadi pelabuhan dagang yang ramai dan makmur, begitu pula kota Aden.

d. Kerajinan

Ketika khalifah Abdul Malik menjabat, mulailah dirintis pembuatan tiras (semacam bordiran), yakni cap resmi yang dicetak pada pakaian Khalifah dan para pembesar pemerintahan.

D. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Model

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dalam literatur lain disebutkan bahwa validitas dari suatu perangkat tes dapat diartikan kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam suatu penelitian seringkali peniliti tidak membicarakan alat pengumpul data yang digunakan telah valid dan reliabel. Tanpa informasi tersebut, pembaca merasa kurang yakin apakah data yang dikumpulkan betul-betul menggambarkan fenomena yang ingin diukur, oleh karena itu, supaya hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka informasi yang menyangkut validitas haruslah disampaikan secara terperinci.[23]

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunujukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.[24] Dalam mengukur kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Indikator yang digunakan untuk mengukur bagaimana desain media video pembelajaran adalah:

a. Bahasa: kebakuan Bahasa atau kata, keefektifan kalimat, kejelasan dan kelengkapan informasi, dan kemudahan peserta didik dalam memahami bahasa yang digunakan.
b. Format: kesesuaian *layout design,* setting gambar, transisi dan animasi, kesesuaian sound pengiring dan narasi, kesesuaian pemilihan huruf dan

warna teks, kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada tampilan media video pembelajaran.

Selanjutnya, untuk indikator dalam mengukur isi dari media pembelajaran adalah:

a. Kualitas isi: kebakuan bahasa atau kata, keefektifan kalimat, kesesuaian urutan penyajian materi, kejelasan uraian, pembahasan dan contoh, kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan indikator.
b. Kualitas pembelajaran: kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketercapaian tujuan pembelajaran dengan media, kejelasan konsep yang disampaikan.[2]

Praktikalitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang bersifat praktis atau efisien. Arikunto mengartikan kepraktisan dalam evaluasi Pendidikan merupakan kemudahan-kemudaha yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya. Kepraktisan yang dilihat dalam kajian ini adalah kepraktisan penggunaan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran video. Kepraktisan ini juga merupakan salah satu ukuran media pembelajaran video dikatakan baik atau tidak. Dalam hal ini, kepraktisan diartikan pula sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrument, dan dalam pemeriksaan yang atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi biasa dan meragukan.[25] Indikator untuk mengukur praktikalitas yaitu:

a. Desain media: bagaimana desain pembelajaran yang digunakan untuk media yang akan dihasilkan

b. Manfaat: sejauh mana manfaat media pembelajaran yang dihasilkan dalam proses pembelajaran
c. Bahasa: kebakebakuan bahasa atau kata, keefektifan kalimat, dan ejaan yang digunakan.

Efektifitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Efektifitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai.semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut.[26]

Efektifitas juga diartikan sebagai hasil guna. Efektifitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai. Efektifitas yaitu suatu keadaan tercapainya tujuan yang diharapkan atau dikehendaki melalui penyelesaian pekerjaan sesuai rencana yang telah ditentukan. Dapat diartikan bahwa efektivitas adalah sejauh mana dapat mencapai tujuan pada waktu yang tepat dalam pelaksanaan tugas pokok, kualitas produk yang dihasilkan dalam perkembangan.[27] Indikator efektifitas pembelajaran diantaranya adalah hasil belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik selama proses belajar mengajar dilaksanakan. Hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui nilai, selain itu jika sebagian atau seluruh peserta didik aktif, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

E. Penelitian Relevan

Penilitian relevan adalah suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan

diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini ialah:

Penelitian pertama dilakukan oleh M. Randek Sugiarto, dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang" Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media belajar berupa video pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Desain bahan ajar yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro.* Hasil dari Validasi Video oleh validator ahli media maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan sebesar 84 yang berarti valid. Dan hasil validasi ahli materi tingkat kevalidan sebesar 84 yang berarti valid. Berdasarkan hasil dari uji coba post test dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa di SMP Adabiyah Palembang. Dari presentase 65,51% yang tuntas menjadi 82,75% yang tuntas. Disini menjelaskan bahwa media video yang diuji oleh peneliti efektif. Perbedaan penelitian dengan penulis adaalh materi pembelajaran, tempat, dan hasilnya, hasil dari penulis berbentuk media video Iman Kepada Para Rasul.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yuli Haniati, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Kivisoft Flipbook Maker Pada

Materi Pembelajaran Shalat Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Tulang Bawang Barat" dengan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *kivisoft flipbook maker* pada materi shalat kelas VII. Presentase pada masing-masing penelitian yaitu hasil validasi media 84%, validasi ahli materi 88,6%, validasi guru PAI 96%, serta pada pengujian validitas dengan koefesien reprodabilitas 0,877 dan koefisien skalabilitas 0,91 yang dikategorikan sangat layak perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah materi pelajaran, dan tempat penelitiannya.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Abdul Murat Hairul Basid, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Materi Tatacara Shalat Siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi" penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media berbentuk CD interaktif berbasis Autoplay pada mata pelajaran PAI di kelas VII menggunakan *software Autoplay Media Studio.* Dan rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 86,6 dibanding tes awal yang hanya berada pada 54,6 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 32,4 setelah melakukan pembelajaran menggunakan hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay.*

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Zahratul Fauziyyah. Dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang" Yang mengembangkan media video pembelajaran, setelah diujicobakan dilapangan

untuk melihat keefektifan dari media, maka tingkat kevalidan dari media video pembelajaran dilihat dari hasil penilaian dari validator dan siswa. Dari para ahli dan praktisi rata-rata mendapatkan hasil yang valid, dan dari siswa melalui kelompok kecil yang diambil dari 6 siswa dari kelas III dengan hasil 88,5% dan dari keseluruhan siswa 91,10%. Sehingga mendapatkan hasil yang sangat valid. Dan dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap media video pembelajaran sangat baik. Dan dilihat dari hasil *pre-test* dengan jumlah nilai 62,25 dan hasil *post test* dengan jumlah nilai 81,45.

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Yuli Anjelina dengan judul penelitian "pengembangan Media Promosi Lembaga Pendidikan Menggunakan Papan Informasi Digital di MAN 1 Padangsidimpuan" . Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini dengan menggunakan model Addie. Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi yang dirancang berupa papan informasi digital berbasis *website*. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu pada materi, mata pelajaran, tempat dan model penilitian.

Hasil penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat peserta didik dalam memahami pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian Research & Development dan hasil akhirnya yaitu menghasilkan sebuah produk untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Keunggulan yang terdapat dalam penelitian yang penulis lakukan

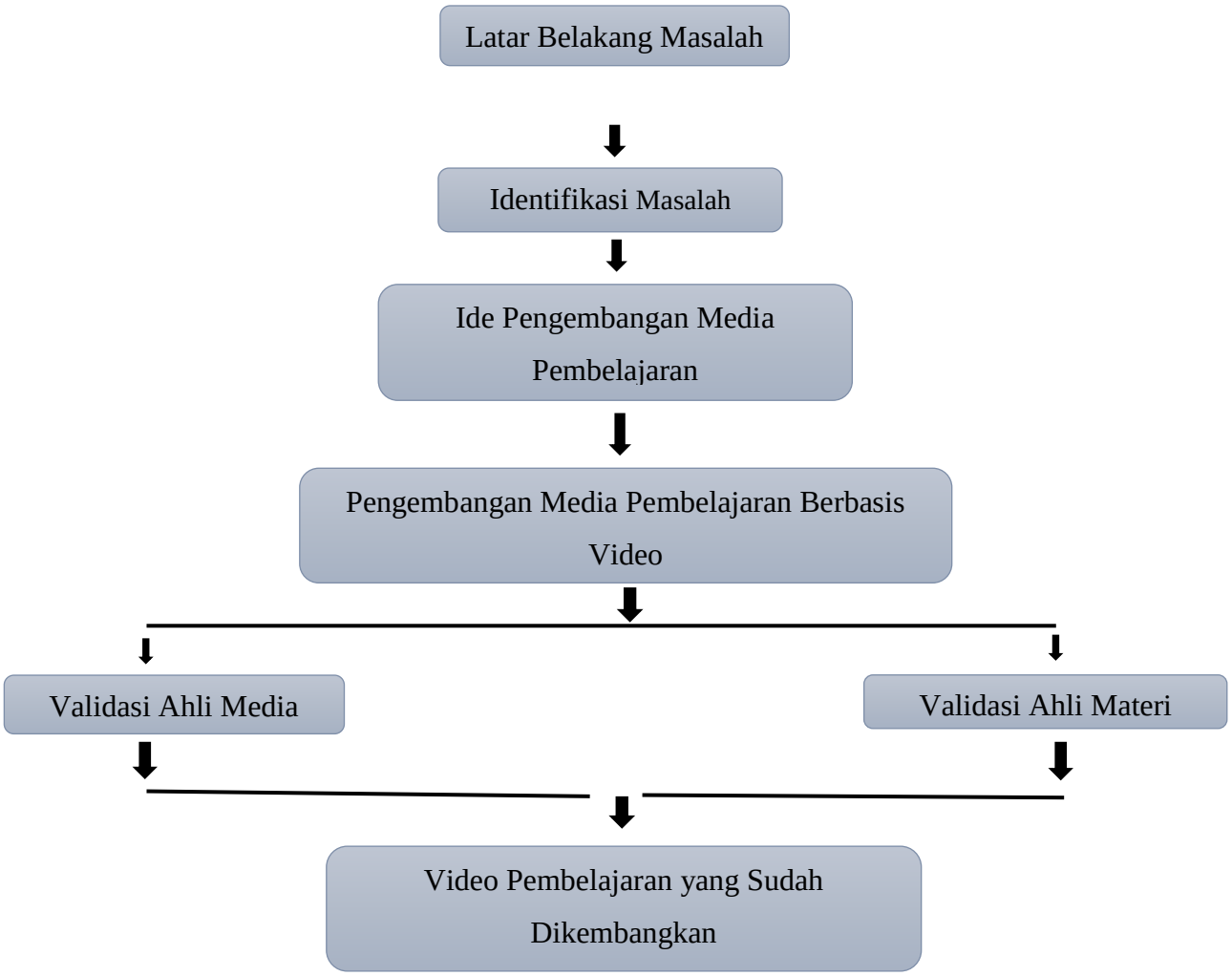
adalah mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video di SMPN 1 Sitiung”. Pengembangan media ini penulis buat dengan menggunakan aplikasi kinemaster, penggunaan kinemaster dalam mengembangkan media video belum pernah diterapkan oleh guru di SMP N 1 Sitiung dalam penelitiannya. Oleh karena itu, penulis disini sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran di SMP N 1 Sitiung, dengan tujuan untuk memberikan bantuan pengalaman baru untuk guru dalam menyampaikan materi menggunakan hasil pengembangan dari media video tersebut.

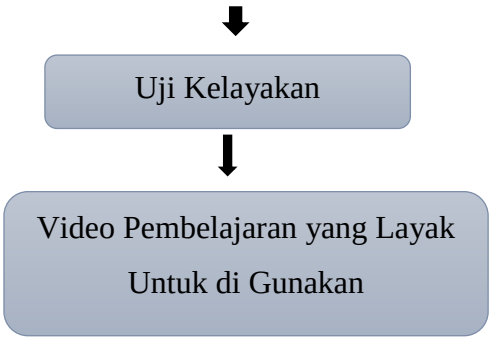
Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media video pembelajaran yang peneliti kembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMP N 1 Sitiung dengan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media video terhadap materi tersebut, dan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan agar siswa mampu memahami materi, dalil, dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam, karena kurangnya penggunaan sumber belajar yang kuran bervariasi serta hanya terpaku pada buku paket dan media power point sehingga menyulitkan siswa dalam mencapi tujuan pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut peneliti menemukan bahwasa masih kurangnya pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran PAI, sehingga perlu adanya perbaikan, peniliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis video yang bisa dijadikan alternatif siswa kelas VIII SMP N 1 Sitiung. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video ini, siswa lebih mudah dalam memahami materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah. Untuk memperjelas kerangka berfikir pada penelitian ini, maka dapat digambarkan dalam suatu bagan yaitu:





Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

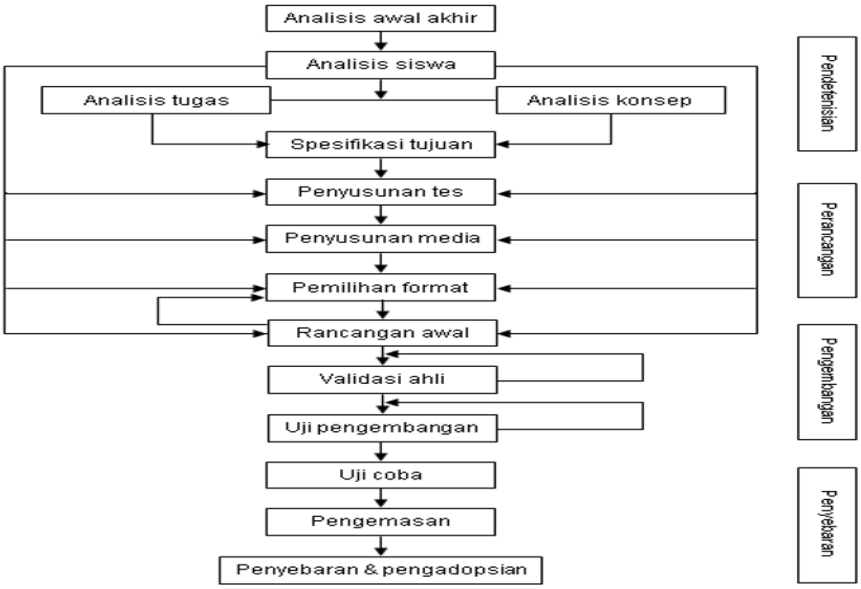
Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Sitiung yang terletak di Jalan Prof. M. Yamin, SH, Sungai Duo, Sitiung, Kabupaten Dharmasraya, Sumatera Barat. Penelitian akan dilaksanakan dari bulan April sampai pada Mei 2022 di SMP N 1 Sitiung. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development*, *Research and Development* bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, digunakan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji validitas, efektifitas dan praktikalitas dari produk, model, metode, strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul.[28]

Menurut Sukmadinata *Research and Development* adalah pendekatan penilitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.[29]

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4-D (*Four D Model)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu *Define* atau pendefinisian, *Design* atau tahap perancangan, *Develop* atau merupakan tahap pengembangan, serta *Disseminate* atau tahapan untuk penyebaran.[30] Berikut ini adalah gambaran dari model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan.



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4-D Thiagarajan

1. Tahap Pendefinisian (*Define)*

Kegiatan dalam tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

a) Analisis awal-akhir

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah-masalah mendasar yang berkaitan dengan pembelajaran khususnya pada materi

Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah kelas VIII di SMPN 1 Sitiung. Untuk mengidentifikasi masalah-masalah tersebut peneliti melakukan pengamatan, wawancara dengan guru-guru di SMPN 1 Sitiung, telaah kurikulum SMPN 1 Sitiung, penyelidikan terhadap sumber-sumber kepustakaan seperti buku-buku pembelajaran yang berkaitan dengan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah, sehingga diperoleh alternatif pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran berupa media video yang relevan dengan materi tersebut.

b) Analisis Materi

Pada Langkah ini peneliti melakukan kegiatan yaitu mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi ibadah haji dan umrah yang akan dipelajari siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan mempelajari susunan materi pada kurikulum yang berlaku.

c) Analisis Siswa

Analisis siswa yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI), tentang karakteristik siswa di kelas VIII SMPN 1 Sitiung, meliputi perkembangan kognitif siswa, dan latar belakang kemampuan siswa, latar belakang yang dimaksud adalah kemampuan dasar siswa yang berhubungan dengan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah.

d) Analisis Tugas

Pada Langkah ini peneliti mengidentifikasi keterampilan utama yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Analisis tugas disusun

berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi ibadah haji dan umrah dan disesuaikan dengan hasil analisis siswa dan analisis materi.

e) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada Langkah ini peneliti melakukan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator yang lebih spesifik dan disesuaikan dengan hasil analisis materi dan analisis tugas yang dilakukan sebelumnya.[31]

2. Tahap Perancangan (*Design)*

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan rancangan perangkat pembelajaran. Hasil pada tahap rancangan ini disebut draf awal (draf I). kegiatan pada tahap ini adalah:

a) Pemilihan Media

Pada tahap ini peneliti menentukan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media yaitu berupa media video yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, waktu, fungsi media, serta kemampuan guru dalam menggunakan media.

b) Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti memilih format untuk mendesain isi, dan sumber belajar yang sesuai dengan prinsip, dan langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, sehingga tercipta video pembelajaran yang bisa dengan mudah dipahami siswa.

c) Rancangan Awal

Desain awal yaitu rancangan media video yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media video sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa draft I dari media video

3. Tahap Pengembangan (*Develop)*

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draf final video pembelajaran yang baik. Kegiatan pada tahap ini adalah:

a) Validasi Ahli

Hasil dari rancangan awal yaitu draft I divalidasi oleh validator, dan revisi digunakan sebagai dasar perbaikan video pembelajaran untuk mendapatkan draft II

b) Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media video dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran hasil belajar PAI peserta didik pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media video yang telah direvisi.

4. Tahap Diseminasi (*Diseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tahap ini merupakan tahap penyebaran produk yang telah dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas ke lokasi penelitian yaitu SMP N 1 Sitiung.

C. Prosedur Penelitian

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting)*

Studi pendahuluan merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian dan pengembangan model, kegiatan pertama yang dilakukan dalam studi pendahuluan adalah mengkaji beberapa literatur dan studi lapangan. Studi literatur dimaksudkan untuk memahami hal-hal yang berhubungan dengan teori tentang kurikulum yang sedang dikembangkan. Studi lapangan merupakan kegiatan penelitian pra-survey yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian pra-survey ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, melainkan hanya mengambarkan apa adanya tentang suatu variable.

Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat berbagai jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4D yang merupakan model pengembangan berbagai jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran yang bersifat umum, dimana bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran. Maka dalam studi pendahuluan ini kegiatan penelitian diarahkan untuk menggali berbagai hal yang terkait dengan upaya mempersiapkan pengembangan model yang akan

dilakukan, ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran.[32]

2. Pengembangan Model

Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Borg and Gall menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Model pengembangan dapat digunakan sebagai pemecahan masalah dalam menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada berupa model pembelajaran. Produk yang dikembangkan oleh peneliti nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap uji coba dan dieksperimenkan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dikembangkan.

3. Uji Lapangan/Validasi Model

Terdapat dua model pengujian/testing, yakni pengujian pertama adalah *structural validation* yang digunakan untuk menentukan kredibilitas model yang dibangun dan dilakukan oleh ahli untuk menilai urutan dan persamaan variable yang benar. Pengujian struktural dilakukan untuk memastikan semua

variable saling berhubungan, dan tidak ada yang dihentikan. Pengujian kedua adalah *behavior validity test* digunakan dalam validasi model untuk menguji substansi model sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[33]

4. Diseminasi dan Implementasi

Yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses,prosedur, program atau produk) kepada para pengguna. Proses diseminasi merupakan tahap akhir pengembangan yang bisa jadi bersifat opsional, sebab tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau system. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat. Secara teknis diseminasi bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran.

Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penularan kepada para praktisi dalam suatu forum tertentu. Melalui desiminasi ini, perancang masih bisa mendapatkan masukan, koreksi, saran dan penilaian lain untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh pengguna produk.[34]

Implementasi, pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi rancangan model yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode

baru yang dikembangkan setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya.

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Data kuantitatif, yang dianalisis adalah data hasil tes peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tayangan video pembelajaran.
2. Data kualitatif, yang di analisis berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan video yang ditayangkan.[35]

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Validasi
2. Angket

   Angket merupakan alat pengumpulan data yang terstruktur dengan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari beberapa ahli validasi dan responden yaitu siswa yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketetapan media ajar, ketepatan desain pembelajaran, ketepatan isi media, dan keefektifan media.[21]
3. Tes

   Tes dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.

F. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Validitas tes dapat diukur dari beberapa aspek, antara lain, kesesuaian materi tes dengan tujuan/isi materi pengajaran, kesesuaian materi tes dengan aspek/ ranah (domain) yang harus diukur (kognitif, afektif atau psikomotorik), kesesuaian tes dengan tingkat kesukaran pada tujuan/materi pengajaran.[36]

Alat ukur atau sebuah instrumen yang akan dilakukan penelitian untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar maka alat ukur tersebut harus melalui uji validitas. Aiken merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari penel ahli terhadap suatu *item*. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana *item* tersebut mewakili konstruk yang diukur. Formula yang digunakan oleh Aiken adalah sebagai berikut:

$$v = \sum S/[n(C-1)]$$

Keterangan :

S : r-1o

Lo : Angka penelitian validitas yang terendah

C : Angka penelitian validitas tertinggi

R : angka yang diberikan oleh seorang penilai

V adalah indeks validitas butir, s skor yang ditetapkan setiap *expert* dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai (S = R-lo, dengan R= skor kategori pilihan *expert* dan lo skor terendah dalam kategori penyekoran), n

banyaknya *expert*, dan C banyaknya kategori yang dapat dipilih *expert*. V merupakan indeks kesepakatan *expert* terhadap kesesuaian butir (atau sesuai tidaknya butir) dengan indikator yang ingin diukur menggunakan butir tersebut.[37]

Tabel 3.1

Kriteria penentuan validitas Aiken's V

Presentase %	Kriteria
< 0,6	Tidak valid
≥0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas

Berkaitan kepraktisan dalam penelitian pengembangan Van den Akker menyatakan bahwa kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan dikuasai dalam kondisi normal. Untuk mengukur angka kepraktisan yang berkaitan dengan pengembangan instrument berupa materi pembelajaran, Nieveen berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisannya dengan melihat apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.[25]

Uji lapangan dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan aktual media video yang dikembangkan. Uji lapangan dilakukan dengan cara menayangkan media video. Penilaian uji kepraktisan kepada kelompok besar (31 orang) siswa sebagai subjek penelitian. Setelah melalui proses uji lapangan apabila

ditemukan hal yang perlu diperbaiki, dilakukan revisi produk media video tahap lanjut. Data kepraktisan harapan dikumpulkan melalui angket uji kepraktisan media pembelajaran oleh siswa pada uji kelompok kecil dan data kepraktisan aktual pada uji lapangan. Dari uji praktikalitas akan dianalisis menggunakan *moment kappa* yaitu:

$$K= \frac{p-pe}{1-pe}$$

Keterangan:

K : *Moment kappa* yang menunjukkan praktikalitas produk

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai diberikan oleh penguji praktikalitas dibagi jumlah maksimal

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji praktikalitas dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 3.2

kriteria penentuan praktikalitas *moment kappa*

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat rendah
≤0,20	Tidak efektif

3. Uji Efektifitas

Efektifitas dapat dilihat dari nilai peserta didik. Hasil dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dan skor yang diperoleh siswa dengan mengerjakan soal yang diberikan setelah siswa menyaksikan video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Uji efektifitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Richard R. Hake (G-*scor)* yaitu:

$$G = \frac{(\%<Sf>-\%<Si>)}{100-\%<Si>}$$

Keterangan :

g : G-*score*

Sf : *score* akhir

Si : *score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

Tabel 3.3

kategori indeks Gain

Indeks Gain	Klasifikasi
G≥0,7	Tinggi
0,30<G<0,70	Sedang
G<0,30	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media video pembelajaran. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah. Peneliti telah melakukan uji praktikalitas dan efektifitas pada guru dan siswa di SMPN 1 Sitiung yaitu pada kelas VIII. Hasil yang peneliti dapatkan yaitu media yang penulis buat valid, praktis dan efektiv untuk digunakan di SMPN 1 Sitiung.

Berdasarkan penelitian mengenai media video pembelajaran di SMPN 1 Sitiung, diperoleh hasil penelitian serta pembahasan masing-masing tahap pendefinisian (*Define)*, perancangan (*Design)*, pengembangan (Develop), dan Diseminasi (*Diseminate*).

1. Pendefinisian (*Define)*

Hasil yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define)* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Sitiung diperoleh data berupa analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan. Tahapan-tahapan pada proses ini dideskripsikan sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada tahapan awal, perlu mengkaji kurikulum yang berlaku di SMPN 1 Sitiung. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpan dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada

Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah, dan meneladani semangat ilmuwan muslim dalam menumbuhkembangkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik di SMPN 1 Sitiung sebagian besar merasa jenuh dengan sumber materi yang mereka terima yaitu berupa bahan ajar dari buku yang berjudul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, buku ini kurang praktis untuk dibawa kemana-mana dikarenakan besar dan tebal dan kurang menarik untuk dipelajari. Sehingga siswa hanya membawa buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini ketika mereka belajar PAI di sekolah. Kebanyakan siswa merasa malas dalam membaca buku dikarenakan buku ini masih berupa teks dan minim gambar, sehingga materi di dalam buku ini sulit untuk dipahami siswa. Data ini didukung dengan data yang diperoleh peneliti dari observasi awal yang peneliti lakukan di SMPN 1 Sitiung, tepatnya pada kelas VIII A yan berjumlah 31 peserta didik dan VIII B yang berjumlah 32 peserta didik dengan kesimpulan hasil mereka jenuh dengan media sumber belajar yang mereka terima saat ini.

c. Analisis Materi

Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Sitiung, yaitu kurikulum 2013, pembuatan video untuk peserta didik kelas VIII A dan VIII B dititikberatkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

dengan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah. Pada kompetensi dasar memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Umayyah. Bahan referensi yang digunakan oleh peneliti dalam pembuatan media video pembelajaran ini adalah:

1. Silabus Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sitiung
2. Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sitiung oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Sumber Buku

d. Merumuskan Tujuan

Tujuan pembuatan Video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah adalah untuk membantu peserta didik untuk lebih termotivasi dalam belajar secara mandiri dalam memahami materi mengenai Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

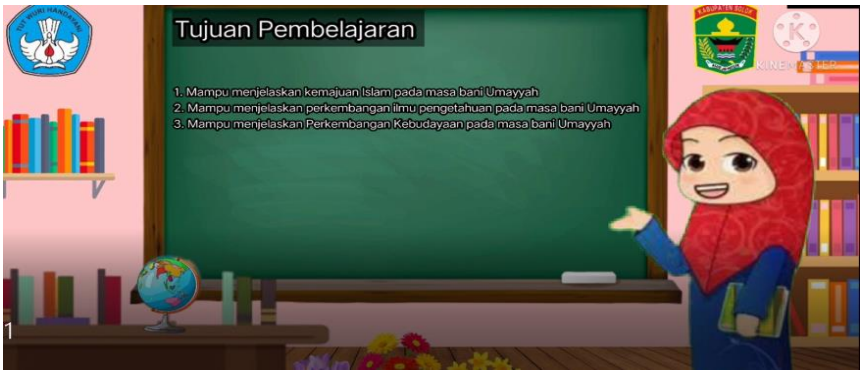
2. Perancangan (Design)

Video yang disusun untuk peserta didik Kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan standar isi dan memperhatikan karakteristik peserta didik. Sebelum dilakukannya tahp penyusunan video, terlebih dahulu dilaksanakan rancangan desain pada video pembelajaran tersebut. Adapun desain video ini meliputi:

1. Bagian awal : judul video, tujuan pembelajaran, pembukaan.



Gambar 4.1 Judul Materi Video



Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran

2. Bagian isi membahas mengenai materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Umayyah



Gambar 4.3 Materi Pembelajaran

3. Bagian penutup : kata penutup



Gambar 4.4 Penutup

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini, ada tiga hal yang akan dilakukan, yaitu pertama adalah melakukan validasi yaitu validasi konten, konstruk dan bahasa. Kedua adalah melakukan revisi video pasca validasi, dan ketiga adalah melakukan uji coba produk.

a. Validasi Konten

Video ini sebelum di uji coba kepada peserta didik, maka diujikan terlebih dahulu kepada 2 dosen sejarah, yaitu Ibuk Kori Lilie Muslim, M.Hum dan Bapak Doni Nofra, M.Hum sebagai dosen Sejarah Pendidikan Islam di IAIN Bukittinggi. Validasi oleh ahli konten memberikan penilaian mengenai video yang berjumlah 9 pertanyaan, disertai pula komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket validasi ahli Konten, dapat diketahui bahwa video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah sudah sesuai dan menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang terkandung sudah sesuai. Video dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik melalui proses revisi. Revisi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

1. Materi belum memuat tentang Umayyah secara berurutan, Masa Umayyah perlu dijelaskan karena dari tahun kuasa di dalam video menunjukkan berlanjut, padahal ada kekosongan dari pemerintahan Umayyah (Umayyah I dan II)
2. Materi belum runtut dan teratur.
3. Tokoh atau para ahli belum disebutkan seluruhnya.

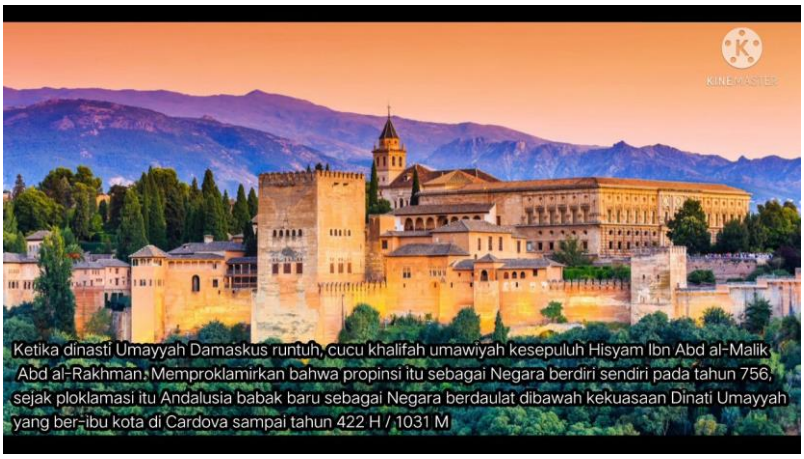
b. Validasi Konstruk

Video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah juga telah diujikan terlebih dahulu kepada 2 dosen multimedia di IAIN Bukittinggi. Validasi konstruk oleh ahli media ini juga memberikan

penilaian mengenai video melalui lembar validasi konstruk yang berisi butir-butir pertanyaan video yang berjumlah 6 pertanyaan, yang disertai pula dengan komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket validasi ahli Konstruk, dapat diketahui bahwa video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah sudah sesuai dan menunjukkan bahwa video materi pembelajaran dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik melalui proses revisi. Revisi dari ahli materi adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya text diletakkan di posisi yang sama untuk setiap screen/ slide Sebelum



Gambar 4.5 Sebelum Direvisi

Sesudah di revisi



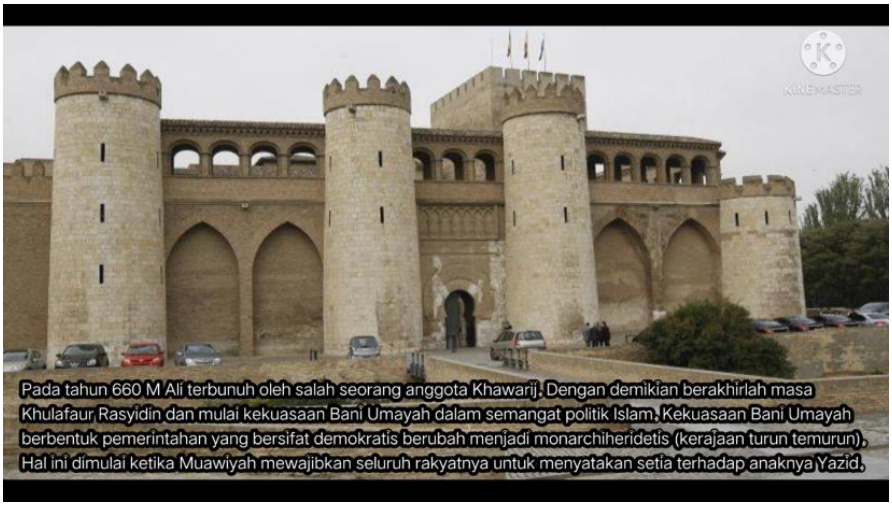
Gambar 4.6 Sesudah di Revisi

c. Validasi Bahasa

Video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah juga telah diujikan terlebih dahulu kepada 2 dosen bahasa di IAIN Bukittinggi. Validasi bahasa oleh ahli bahasa ini juga memberikan penilaian mengenai video melalui lembar validasi bahasa yang berisi butir-butir pertanyaan video yang berjumlah 5 pertanyaan, yang disertai pula dengan komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket validasi ahli Bahasa, dapat diketahui bahwa video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah sudah sesuai dan menunjukkan bahwa bahasa dari video ini sudah sesuai. Video dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik melalui proses revisi. Revisi dari ahli bahasa adalah sebagai berikut:

1. Posisi tulisan lebih di keataskan.



Gambar 4.7 Sebelum di Revisi Bahasa

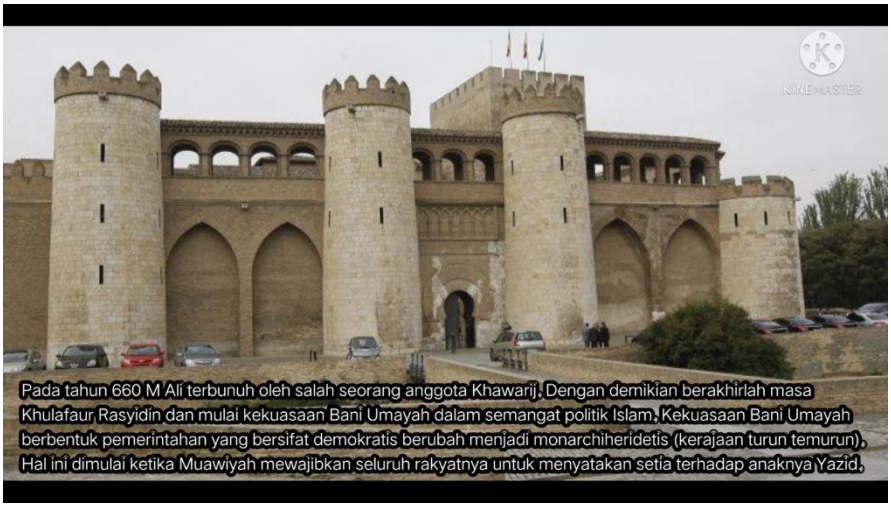
Sesudah



Gambar 4.8 Sesudah di Revisi Bahasa

2. Hilangkan kata pada di awal paragraph.

Sebelum



Gambar 4.9 Sebelum di Revisi

Sesudah



Gambar 4.10 Sesudah di Revisi

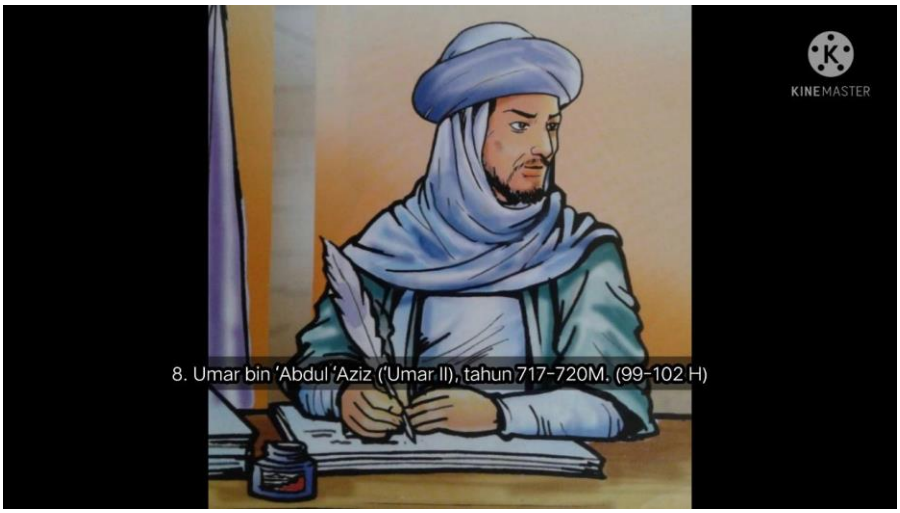
3. Konsistensi ukuran huruf pada teks disesuaikan

   Sebelum



Gambar 4.11 Sebelum di Revisi

Sesudah



Gambar 4.12 Sesudah di Revisi

4. Warnanya lebih diperjelas lagi

   Sebelum



Gambar 4.13 Sebelum di Revisi

Sesudah



Gambar 4.14 Sesudah di Revisi

d. Uji Praktikalitas

Video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah ini setelah diujikan kepada ahli konten, konstruk dan bahasa, sebelum di ujikan kepada siswa juga diujikan dulu kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengajar di kelas VIII SMPN 1 Sitiung, yaitu Ibuk Afrina Delfitri, S.Pd. Uji praktikalitas ini juga memberikan penilaian

mengenai video melalui lembar praktikalitas yang berisi butir-butir pertanyaan video yang berjumlah 8 pertanyaan, yang disertai pula dengan komentar dan saran. Kriteria penilaian dengan 5 kategori, yaitu 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), dan 5 (sangat sesuai).

Berdasarkan angket praktikalitas ini, dapat diketahui bahwa video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah sudah sesuai dan menunjukkan bahwa video pembelajaran ini sudah sesuai dengan kurikulum dan video dapat digunakan untuk uji coba kepada peserta didik.

4. Penyebarluasan (*Disseminate)*

Dalam tahap awal penyebaran media pembelajaran ini hanya terbatas pada guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VIII A dan VIII B SMPN 1 Sitiung. Terbatasnya penyebaran ini karena dalam prosesnya media ini nanti akan mengalami banyak perbaikan berdasarkan saran dari berbagai pihak terkait, seperti validator dan responden.

B. Uji Produk

Ada tiga uji coba produk yang dilakukan pada tahp ini, yaitu pertama adalah melakukan uji Validasi kepada dosen validasi untuk menguji apakah media video ini sudah valid dan bisa untuk digunakan, kedua yaitu uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengetahui apakah media ini sudah praktis untuk digunakan dan yang terakhir yaitu uji efektifitas yang diujikan terhadap siswa kelas VIII di SMPN 1 Sitiung, untuk

mengetahui apakah media video ini sudah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

1. Uji Validitas Instrumen

Guna melihat apakah instrumen dapat dipakai dalam penelitian dari isi produk. Uji validitas instrumen dilakukan oleh dosen metodologi penelitian. Berikut hasil uji validitas instrument.

Tabel 4.1

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen

NO	VALIDATOR		
	Bapak Dr. H. Darul Ilmi, S.Ag, M.Pd		
	Skor	S	V
Item 1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Jumlah			3
Rata-rata V			**0,75**

Tabel 4.2

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen

NO	VALIDATOR		
	Bapak Dr. Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd		
	Skor	S	V
Item 1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Jumlah			3
Rata-rata V			**0,75**

2. Uji Validitas Produk

Uji validitas ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap untuk digunakan. Uji validitas ini bertujuan untuk melihat ketetapan dari isi produk yang dibuat. Uji validitas dilakukan dengan cara konsultasi dan meminta penilaian dari para ahli multimedia, sejarah dan kebahasaan. Tahapan pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada beberapa dosen, yaitu:

Formula yang diajukan oleh Aiken's V adalah sebagai berikut :

$$v = \sum S/[n(C-1)]$$

Keterangan :

S : r-1o

Lo : Angka penelitian validitas yang terendah

C : Angka penelitian validitas tertinggi

R : angka yang diberikan oleh seorang penilai

Tabel 4.3

Tabel Hasil Uji Validitas

Macam Validitas	Nama Validator	Rata-rata Nilai V/Item	Jumlah Item
Konten	1. Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Kom	0,75	6
	2. Bapak Riri Okra, M.Kom	0,83	6
Konstruk	1. Ibuk Kori Lilie Muslim, M.Hum	1	9
	2. Bapak Doni Nofra, M.Hum	0,69	9
Kebahasaan	1. Ibuk Dr. Deswalantri, S.S	0,75	5
	2. Ibuk Olivya Mustika, S.S	0,80	5
Jumlah		4,82	40
Rata-rata Nilai V		0,80	Valid

Dari hasil validitas produk yang telah dilakukan ahli maka didapatkan nilai 0,80 dengan kriteria **valid.**

3. Uji Praktikalitas Produk

Tabel 4.4

Tabel Uji Praktikalitas

Pernyataan	Penguji	
	Afrina Delfitri, S.Pd	
	Bobot	Nilai

1	5	100
2	5	100
3	5	100
4	5	100
5	5	100
6	5	100
7	4	80
8	4	80
K	0,95	
Rata-rata	0,95	
Kategori	Sangat Praktis	

Keterangan :

Nilai uji praktikalitas dilakukan menggunakan rumusan statistic moment kappa:

$$K=\frac{p-pe}{1-pe}$$

Keterangan:

K : *Moment kappa* yang menunjukkan praktikalitas produk

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai diberikan oleh penguji praktikalitas dibagi jumlah maksimal

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji praktikalitas dibagi jumlah nilai maksimal.

$$\mathbf{K=\frac{p-pe}{1-pe}}$$

$$\mathbf{=\frac{0{,}95-0{,}05}{1-0{,}05}}$$

$= \frac{0,9}{0,95}$

= 0,95

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas dapat dilihat bahwa hasil dari aspek evaluasi diperoleh rata-rata yaitu 95 dengan kategori **sangat praktis.**

4. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas dari media video Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah ini diperoleh berdasarkan lembar efektifitas yang diisi oleh 62 orang siswa kelas VIII A dan VIII B di SMPN 1 Sitiung. Adapun hasil penilaian dari uji efektifitas yaitu menggunakan rumus (N-gain):

$$G = \frac{(\%<Sf>-\%<Si>)}{100-\%<Si>}$$

Keterangan :

g : G-*score*

Sf : *score* akhir

Si : *score* awal

Tabel 4.5

Tabel Uji Efektifitas kelas VIII A

No	Nama	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)
1	Adhitya Daffa Prakasa	32	100
2	Ahmad Faruq	40	92
3	Alfa Javier Darmawan	32	80
4	Fariz Arby Prasetya	32	96
5	Fiona Fajriatul Husna	20	96
6	Hafidzah Zahra	52	96
7	Hannum Wira Meyla	32	92

8	Haqifariz Aydin	20	92
9	Johana Puspa Wuri	20	88
10	Kayla Agustiana	20	84
11	Keisya Agustiani	40	92
12	Khusna Lia Sari	52	92
13	Maisyel Abyan Sadiq	60	96
14	Muhammad Gathan	20	92
15	Muhammad Rafi	40	92
16	Nafisa Putri Azzahra	32	100
17	Novia Widya Ningrum	40	96
18	Radithya Al Ghifari	40	96
19	Rafa Fatih Aryasatya	52	96
20	Rahma Anggraini	52	96
21	Rakha Prada Manurung	32	100
22	Restu Novita Anggraini	20	100
23	Sa'adatul Latifah	20	100
24	Saskia Mega Pratiwi	32	96
25	Selfiana A. BR.Sembiring	40	96
26	Sultan Baihaqi	52	96
27	Tomy Ahmad Prasetyo	40	96
28	Tryvela Santika	32	92
29	Valiza Nurma Agusti	20	96
30	Wahyu Gustian Astuti	20	96
31	Zara Widya Ningrum	32	96
Jumlah		1.041	2.928
Rata-rata		32,7	94
G		0,91	
Kategori		**Sangat Efektif**	

Dari analisis di atas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitasnya tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,91 berada di rentang (G) > 0,7.

Tabel 4.6

Tabel Uji Efektifitas kelas VIII B

No	Nama	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)
1	Alan Valentino	32	88
2	Anna Suryanti Fadillah	40	80
3	Arum Al-Kautsar	32	84
4	Ayu Wulan Permata Sari	32	92
5	Bilal Qadafi	20	84
6	Bristiani Zahratusifa	52	88
7	Desi Mulyana	32	96
8	Deva Aditya Susila	20	84
9	Dinda Aulia Putri	20	84
10	Dirga Olivia	20	88
11	Diko Mastatha	40	88
12	Disha Adelia Safitri	40	96
13	Fahriza Putra	20	92
14	Guruh Ardi Handoko	20	92
15	Haikal Dwi Cahyo	40	100
16	Heru Maulandu	32	96
17	Indah Larasati	40	96
18	Jefri Fernanda	40	96
19	Jefri Ramadhan	32	100
20	Melsani Nova Liana	32	96
21	Meydita Ayisti	32	92
22	Muhammad Alfarizi	20	88

23	Nayla Fauziatirrahmi	20	84
24	Putri Nasywa	32	88
25	Rasyid Maulana H	40	100
26	Raudia Tuzzahra	40	92
27	Ridhaifa Ramadhani	40	80
28	Roby Arif Arohman	32	100
29	Sabita Putri Aditya	20	80
30	Sinar Maulina S	20	100
31	Vicky Fitradi	32	96
32	Yolanda Septiani Putri	20	88
Jumlah		984	2.908
Rata-rata		30,75	91
G		0,87	
Kategori		**Sangat Efektif**	

Dari analisis di atas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitasnya tinggi karena nilai G yang didapat sebesar 0,87 berada di rentang (G) > 0,7.

Dari kedua tabel di atas diperoleh masing masing nilai G yaitu 0,91 dan 0,87, jadi hasil dari kedua tabel tersebut didapatkan Nilai G sebesar 0,89 berada di rentang (G)>0,7. Maka didapatkan hasil uji efektifitas dari Kelas VIII A dan VIII B sangat efektif.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penelitian ini menghasilkan sebuah media video pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu mengenai materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah, yang dapat digunakan sebagai alternatif yang dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi

pembelajaran. Produk ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Produk ini terdiri dari materi-materi mengenai Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah, yaitu mengenai Daulah Umayyah di Damaskus, Daulah Umayyah di Andalusia, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Pertumbuhan Kebudayaan pada Masa Umayyah.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian relevan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu tersebut yaitu :

1. Penelitian pertama dilakukan oleh M. Randek Sugiarto, dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang" Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media belajar berupa video pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Desain bahan ajar yaitu dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro.* Hasil dari Validasi Video oleh validator ahli media maka dapat dihitung presentase tingkat kevalidan sebesar 84 yang berarti valid. Dan hasil validasi ahli materi tingkat kevalidan sebesar 84 yang berarti valid. Berdasarkan hasil dari uji coba post test dapat disimpulkan

bahwa media video pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa di SMP Adabiyah Palembang. Dari presentase 65,51% yang tuntas menjadi 82,75% yang tuntas. Disini menjelaskan bahwa media video yang diuji oleh peneliti efektif.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Yuli Haniati, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Kivisoft Flipbook Maker Pada Materi Pembelajaran Shalat Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Tulang Bawang Barat" dengan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *kivisoft flipbook maker* pada materi shalat kelas VII. Presentase pada masing-masing penelitian yaitu hasil validasi media 84%, valiasi ahli materi 88,6%, validasi guru PAI 96%, serta pada pengujian validitas dengan koefesien reprodabilitas 0,877 dan koefisien skalabilitas 0,91.
3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Abdul Murat Hairul Basid, yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Materi Tatacara Shalat Siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 11 Rogojampi" penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media berbentuk CD interaktif berbasis Autoplay pada mata pelajaran PAI di kelas VII menggunakan *software Autoplay Media Studio.* Dan rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 86,6 dibanding tes awal yang hanya berada pada 54,6 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil

belajar siswa sebesar 32,4 setelah melakukan pembelajaran menggunakan hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay.*

4. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Zahratul Fauziyyah. Dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang" Yang mengembangkan media video pembelajaran, setelah diujicobakan dilapangan untuk melihat keefektifan dari media, maka tingkat kevalidan dari media video pembelajaran dilihat dari hasil penilaian dari validator dan siswa. Dari para ahli dan praktisi rata-rata mendapatkan hasil yang valid, dan dari siswa melalui kelompok kecil yang diambil dari 6 siswa dari kelas III dengan hasil 88,5% dan dari keseluruhan siswa 91,10%. Sehingga mendapatkan hasil yang sangat valid. Dan dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap media video pembelajaran sangat baik. Dan dilihat dari hasil *pre-test* dengan jumlah nilai 62,25 dan hasil *post test* dengan jumlah nilai 81,45.
5. Penelitian yang kelima dilakukan oleh Yuli Anjelina dengan judul penelitian "pengembangan Media Promosi Lembaga Pendidikan Menggunakan Papan Informasi Digital di MAN 1 Padangsidimpuan" . Metode yang digunakan dalam pengembangan media ini dengan menggunakan model Addie. Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi yang dirancang berupa papan informasi digital berbasis

website. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu pada materi, mata pelajaran, tempat dan model penilitian.

Hasil penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat menarik minat peserta didik dalam memahami pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode penelitian Research & Development dan hasil akhirnya yaitu menghasilkan sebuah produk untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Keunggulan yang terdapat dalam penelitian yang penulis lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video di SMPN 1 Sitiung". Pengembangan media ini penulis buat dengan menggunakan aplikasi kinemaster, penggunaan kinemaster dalam mengembangkan media video belum pernah diterapkan oleh guru di SMP N 1 Sitiung dalam penelitiannya. Oleh karena itu, penulis disini sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran di SMP N 1 Sitiung, dengan tujuan untuk memberikan bantuan pengalaman baru untuk guru dalam menyampaikan materi menggunakan hasil pengembangan dari media video tersebut.

Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada pengembangan media video pembelajaran yang peneliti kembangkan sesuai dengan kurikulum yang

berlaku di SMP N 1 Sitiung dengan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media video terhadap materi tersebut, dan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan jelaskan dapat diperoleh kesimpulan bahwa adanya pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah di SMPN 1 Sitiung ini, maka peneliti telah berhasil membuat media pembelajaran berbasis videi menggunakan aplikasi kinemaster. Dengan adanya media ini diharapkan mampu membantu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam menyampaikan materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah sehingga bisa dipahami siswa dan membuat siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Jika rancangan media video ini sudah selesai dibuat maka peneliti akan melakukan pengujian uji validitas instrument yang dilakukan oleh dosen metodologi penelitian didapatkan hasil dengan rata-rata nilai 0,75. Uji validitas yang dilakukan oleh dosen dengan bidang ahli khususnya yaitu dosen ahli media, sejarah dan kebahasaan, didapatkan hasil dengan rata-rata validitas nilai 0,80. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan didapatkan hasil dengan rata-rata nilai 95. Uji validitas diujikan kepada 8 orang dosen yang telah diolah haslinya adalah valid. Kemudian uji praktikalitas diujikan kepada 1 orang guru mata pelajaran dengan hasil produk ini memiliki praktikalitas yang sangat praktis. Terakhir untuk uji efektivitas diujikan kepada siswa. Dimana

hasil dari uji efektivitas produk ini merupakan media pembelajaran yang memiliki efektivitas yang sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti kemukakan saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut mengenai adanya media video pembelajaran di SMPN 1 Sitiung. Adapun saran-saran nya sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Sitiung, memerlukan waktu untuk pendidik dalam menyesuaikan penggunaan media video ini secara berkala dalam pembelajaran.
2. Dalam proses pembuatan media video ini dibutuhkan tenaga yang memiliki kemampuan dan ahli sehingga media video ini bisa berjalan dengan baik.
3. Media video pembelajaran Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah di SMPN 1 Sitiung masih memiliki kekurangan, untuk masa yang akan datang agar media ini dapat dilakukan pengembangan di SMPN 1 Sitiung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Pancasila, *Merdeka Belajar Dan Kemerdekaan Pendidik Marinda Sari.*

2. Diajukan S, Gelar M. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Minyak Bumi Di Sma Muhammadiyah 1 Pekanbaru.*

3. H DSSM, Nugraha FS. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.* Penerbit Mangku Bumi; 2019.

4. Guslinda SPMP, Dr. Rita Kurnia ME, Lutfiah SHI. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Jakad Media Publishing; 2018.

5. Panggabean DD, Ramadhani I. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA Dengan Whiteboard Animation. Media Sains Indonesia;* 2021.

6. Delfitri A. *No Title. Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Pendidik Agama Islam.* Published Online 2021.

7. Murat A, Basid H. Skripsi Oleh: Abdul Murat Hairul Basid Nim 09110143. Published Online 2016.

8. Rayanto YH, Rokhmawan T, Maulana MZAS. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute*

9. Hamid MA, Ramadhani R, Masrul M, Et Al. *Media Pembelajaran.* Yayasan Kita Menulis; 2020.

10. Muin Vol A, *Ilmi Persepsi Guru Terhadap Pelaksanaan Fungsi Manajerial Kepala Sekolah SMP Dr Abdullah Ahmad PGAI Padang DH, Hendri N. Ducative Ducative Ducative Ducative Jurnal Journal Of Educational Studies Jurnal Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Posing SD Inpres 6/75 Biru Kab. Bone Sulawesi Selatan Reaktualisasi Pendidikan Humanis Dalam* . 2017;(2*).*

11. *Sejarah Pendidikan Islam* Prof Dr H J Suyuthi Pulungan, M A Google.

12. Sesmiarni Z, Zakir S, Gurun Aur Kubang Putih Kab Agam -Sumatera Barat J. *Pengembangan Virtual Laboratory Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sman 1 Abung Semuli Lampung Utara. J Teknol Informasi).* 2021;5(2).

13. Cecep Kustandi MP, Dr. Daddy Darmawan MS. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyrakat. Prenada Media;* 2020.

14. Sumiharsono R, Hasanah H, Ariyanto D, Abadi P. *Media Pembelajaran:*

Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik. Pustaka Abadi; 2017.

15. Jalmur N. *Media Dan Sumber Pembelajaran.* Kencana

16. Dr. Muhammad Hasan. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Penerbit Tahta Media Group

17. Purba RA, Tamrin AF, Bachtiar E, Et Al. *Teknologi Pendidikan.* Yayasan Kita Menulis; 2020.

18. Antoni Musril H, Hurrahman M. *Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer.* Vol 9.

19. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* Oktavia Lestari.

20. Julia J, Kawan Dk. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar.* CV. Caraka Khatulistiwa

21. No Title. *Published Online* 2019.

22. Pendidikan K, Kebudayaan DAN, Indonesia R. *Agama Islam Dan Budi Pekerti Agama Islam Dan Budi Pekerti.;* 2017.

23. Saputra A, Ahmar AS. *Cami: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web.* Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia; 2020.

24. Sekolah DI, Kejuruan M, Purworejo N. *Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.* Published Online 2016.

25. No Title. 6(2):277-289.

26. *Penelitian Efektivitas Model Pembelajaran.*

27. *A*nnas A, Chakti AGR, Perkasa CM. *Interaksi Pengambilan Keputusan Dan Evaluasi Kebijakan. Celebes Media Perkasa;* 2017.

28. Smp N D, Pangkalan K, Okra R, Negeri S. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA* Yulia Novera. Vol 4.

29. Dr. Budiyono Saputro MP. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)* Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi. Aswaja Presindo

30. Kristanti D, Julia S. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai.* 2017;4(1):38-50.

31. Muis M. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori Dan Penerapannya*. Caremedia Communication; 2019.

32. Arkadiantika I, Ramansyah W, Effindi MA, Dellia P. JDPP. 2020;3800.

33. Prof. Erma Suryani Stmt, Rully Agus Hendrawan Skme, Ulfa Emi Rahmawati Skmk. *Implementasi Model Simulasi Sistem Dinamik Dalam Industri Jagung*. Deepublish; 2021.

34. Khoiron M, Pustaka SM. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka; 2021.

35. No Title. Published online 2018.

36. *Pengembangan Proses Belajar Peserta Didik dalam Meningkatkan Kualitas.*

37. *Penyetaraan Vertikal Dengan Pendekatan Klasik Dan Item Response*.